

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk dapat mendukung maksud penggunaan *impact frame*, diperlukan pula cut tambahan, *vfx*, *camera movement* dan suara yang mendukung.
2. Hasil analisis dari lembar questioner yang disebarakan memperoleh skor 69.375% yang berarti lebih dari separuh responden beranggapan bahwa *impact frame* yang telah diaplikasikan dapat menjadi unsur dalam ketertarikan mereka menonton animasi.

5.2 Saran

1. Dalam penelitian yang berhubungan dengan perancangan dan produksi animasi, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya mempunyai fundamental dan keterampilan yang baik dalam menggambar dan menganimasikan, supaya maksud yang ditampilkan dalam animasi tersampaikan dengan baik sehingga hasil penelitian tidak bergeser dari yang direncanakan.
2. Peneliti menyarankan agar dalam membuat animasi dilakukan secara berkelompok bukan perorangan, karena membuat animasi layaknya membangun rumah, dimana sangat menguras waktu, tenaga, dan pikiran.
3. Apabila ingin membuat skripsi animasi, usahakan sedini mungkin sudah memikirkan konsep, dan ide cerita yang akan digunakan, karena hal tersebut memakan waktu yang tidak sebentar.
4. Untuk ide penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan komparasi teknis atau elemen-elemen yang dapat meningkatkan kesan dramatis suatu adegan, dalam hal ini seperti *camera movement*, *camera positioning*, *background*, latar suasana, *sound effect*, *music background*, dan lain-lain.

5. Ide lainnya adalah menambah jumlah responden menjadi lebih banyak dan juga dengan unsur pertanyaan kuesioner yang lebih mendetail seperti misal “Apakah ketika melihat *impact frame* ada suasana hati(emosi) yang berubah dari misal yang awalnya biasa saja kemudian terganggu dan tertarik pada animasi?”

